Ilustração digital: Tratamento e manipulação de imagem

Olá! Espero que esteja bem!

Essa aula será bem prática. Iremos trabalhar com 3 técnicas importantes para o desenvolvimento de ilustrações em softwares de edição e manipulação de imagens bitmaps. Para isso vamos aprender sobre:

1. Fotografia, Ilustração e Softwares;
2. Scanning;
3. Tratamento e manipulação de imagem;
4. Pixel Art.

Bora começar?!

1. Fotografia, Ilustração e Softwares

Normalmente, para arte digital, as fotografias e ilustrações se apresentam como imagens bitmaps. As imagens em formato bitmap (imagens por rastreio ou de pintura) são constituídas de pontos individuais chamados de pixels, que são dispostos e coloridos de maneiras diferentes para formar um padrão. Ao aumentar o zoom, é possível ver os quadrados individuais que formam a imagem total.

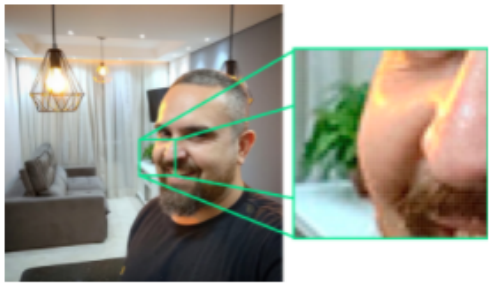

Figura 1 – Ampliação do pixel em uma fotografia. Fonte: primária.

Usando softwares específicos para edição de imagens bitmaps é possível desenvolver ilustrações. Apesar desses softwares terem sido concebidos para edição de imagens para impressão em papel, eles estão sendo utilizados cada vez mais para produzir imagens destinadas à Web, Artes e Jogos Digitais.

Veja alguns softwares caracterizados como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (bitmap):

Nome	Descrição	Link	Valor
Photoshop	Líder no mercado dos editores de imagem profissionais.	https://www.adobe.com/	$$$$$
Corel Photo Paint	Está entre os melhores editores. Vendido junto com o Corel Draw.	https://www.coreldraw.com/	$$$$
GIMP	Uma das melhores alternativas de editor de imagens.	https://www.gimp.org/	Grátis
PhotoScape	Alternativa que se destina a edição de fotos.	http://www.photoscape.org/	Grátis
Krita	Uma opção para quem quer explorar a criatividade e o lado artístico das imagens.	https://krita.org/	Grátis
Piskel	É um editor online para sprites animados e pixel art.	https://www.piskelapp.com/	Grátis

2. Scanning

Como o nome sugere, **Scanning** é uma técnica que inclui a digitalização de um sketch e/ou desenho realizado no papel. Apesar do nome simples, se você não tomar cuidado com algumas questões, como resolução, por exemplo, seu resultado pode não ser tão bom.

Ao escanear você precisará escolher a resolução para que seu scanner digitalize seu projeto. A qualidade da sua imagem bitmap irá variar de acordo com a resolução.

Uma imagem bitmap é formada por pixels, ou seja, por pontos. A unidade usada para a qualidade de uma imagem bitmap normalmente é o DPI. Esta famosa sigla é originária de língua inglesa, tendo respectivamente **como significado "Dots Per Inch" (ou Pontos por Polegada)**.

Figura 1 - Imagem representando a resolução de imagem em DPIs. Fonte: Tecmundo

Para você escanear seu desenho o ideal é que o faça com no mínimo 300 DPI. O ideal é que seja até maior que esse tamanho de resolução.

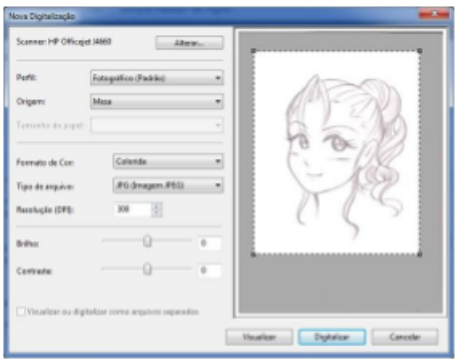

Figura 2 – Tela de software de escaneamento. Fonte: desenhoonline.com

3. Tratamento e manipulação de imagem

A edição é o processo de seleção da própria foto. Durante o processo de edição, você seleciona uma imagem que deseja dar a próxima etapa do

processo, que geralmente é o método de tratamento. O termo "edição de fotos" costuma ser usado de forma errada, por exemplo, editando fotos no Photoshop.

O tratamento de fotos geralmente é a segunda etapa no fluxo de uma produção imagética digital, incluindo ajustes para fazer melhorias no brilho, contraste e cor. Você pode querer completar a foto e/ou ilustração em:

- cores suaves ou brilhantes, por exemplo;
- contraste muito alto ou muito baixo;
- preto mais saliente ou fosco.

O processo de manipulação de imagens é um conjunto de técnicas usadas para alterar as características dela, como por exemplo, a paisagem, luz e efeitos.

4. Pixel Art

É uma forma de **arte digital** criada usando um software no qual as imagens são editadas no nível do Pixel. Esse tipo de arte gráfica vem de computadores de 8 e 16 bits e consoles de **videogame**.

Na maioria dos Pixel Art, o tamanho da paleta usado é muito limitado e alguns pixel art usam apenas duas cores. Para quem não conhece, o pixel é o menor elemento presente em um dispositivo eletrônico visual no qual se pode aplicar uma cor.

A criação ou modificação de personagens ou objetos de pixel art para videogames é algumas vezes chamada de spriting.

Spriting é um termo que surgiu da comunidade de amadores. O termo provavelmente veio do termo sprite, um termo usado em computação

gráfica para descrever um bitmap bidimensional que é usado em conjunto com outros bitmaps para construir uma cena maior.

Figura 3 – Conjunto de ilustrações de dinossauros pixelados. Fonte: Google, Super Mário, Minecraft e Lego.

O estilo Pixel Art saiu do mundo digital e vem ganhando o mundo tridimensional. Seja em quadros, chaveiros e/ou estatuetas, esse estilo artístico pode ser utilizado.

Você pode usar o aplicativo para navegador chamado Piskel para desenvolver um spriting, o grande diferencial desse software é que você não precisará instalá-lo além de ser gratuito.

Que tal tentar fazer um dinossauro usando esse software? Esse é o meu:

Figura 4 – Pixel Art de Dinossauro e cenário. Fonte: primária.

Espero que tenha gostado e usado esse conhecimento para treinar seu traço e estilo. **Até a próxima aula!**

Atividade extra

Assista ao tutorial de ilustração digital de Alexandre Leoni. Aprenda a manipular e tratar um desenho até se tornar um anão da terra média.

Bom divertimento!

Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=OoLdiaOETpA&t=815s

Referência Bibliográfica

- DABNER, David; STEWART, Sandra; ZEMPOL, Eric. Curso de design gráfico. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.
- LEBORG, Christian. Gramática visual. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.
- PEREZ, W. Gramática Visual: a linguagem do visível. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.
- ROBERTSON, s. BERTLING, T. How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments from Your Imagination. Los Angeles: Design Studio Press, 2013.
- Scheinberger, F. Sketchbook sem limites: o companheiro de viagem do urban sketcher. São Paulo: Gustavo Gili, 2017.

ZEEGEN, Lawrence; CRUSH. Fundamentos de Ilustração. Porto Alegre: Bookman, 2009.